

Interface Design

Prüfungsaufgabe GUI

Veranstaltung Interface Design
Im Studiengang Online Medien
an der Fakultät Digitale Medien
im 6. Semester

Jessica Binder


Matr.Nr. 259308

Betreuer: Prof. Dr. Gabriel Rausch

Einleitung

Die Prüfungsaufgabe besteht darin, ein Prototyp aus den Aufgaben des Semestern zu evaluieren und anschließend zu verbessern. Ich habe mich für die GUI Aufgabe entschieden, da diese mir am meisten Spaß gemacht hat und es sein kann, dass ich später damit Berührungspunkte habe. Bei den Aufgaben VUI und VR, weiß ich das diese Themengebiete nicht mein späteres Berufsleben beeinflussen und habe mich deshalb gegen die Themen entschieden.

Persona

Hintergrund zur Person: <ul style="list-style-type: none">- Laura, 21 Jahre alt- Sie fängt ab dem Sommersemester an zu studieren- dazu zieht sie nach Furtwangen	Demographie: <p>Laura lebt ländlich mit ihrer Familie und ihrem Hund. Sie hat ihr Abitur auf einer Privatschule absolviert.</p>	
Identifikatoren: <ul style="list-style-type: none">- Laura ist sehr offen & lernt gerne neue Leute kennen- Sie kocht sehr gerne- Laura hat einen ausgefallenen Stil und liebt besondere Outfits- Sie macht gerne Sport und geht gerne reiten		
Erwartungen, Ziele & Emotionen: <ul style="list-style-type: none">- Laura ist sehr aufgeregt vor dem Studienstart- Sie möchte ihr Studium erfolgreich bestehen- Sie freut sich auf die kommende Zeit	Herausforderungen: <ul style="list-style-type: none">- Sie kennt sich mit dem HfU Intranet noch nicht aus- Ihr sind die Programme noch alle fremd- Sie kennt noch niemand, der ihr helfen kann- Sie findet sich nicht zurecht	
Ideale Lösung: <ul style="list-style-type: none">- Eine einfache Handhabung des Intranets- Selbsterklärende Handlungsschritte	Häufige Einwände: <ul style="list-style-type: none">- Keine richtige Struktur- Komplizierte Einzelschritte- Ein großes Durcheinander	

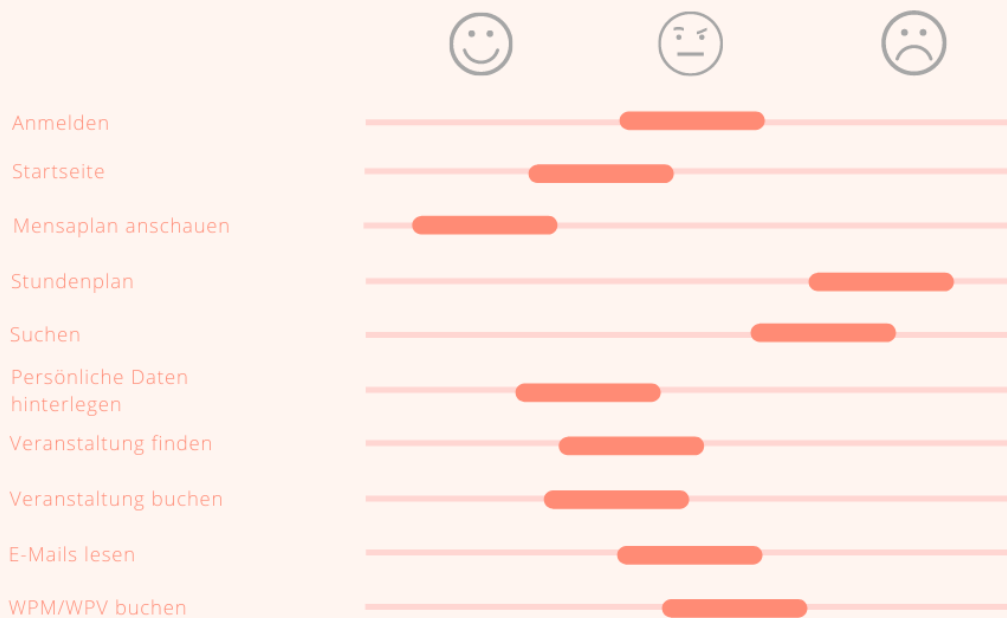
Customer Journey Map

Diese Customer Journey Map ist gezielt auf die Persona gerichtet. Dies soll ein Grundverständnis des Problems aufzeigen.



Danach habe ich eine detailliertere Customer Journey Map erstellt, die die einzelnen Schritte aufweisen, die jeder Studierende im Intranet tätigt. Speziell zu der Persona, wird gut erkennbar, welche Punkte beim ersten Anmelden selbsterklärend sind und wo es Verbesserungspotenzial besteht.

Customer Journey Map



1. Anmelden

Als Ersti bekommt man per Post viele Zugangsdaten geschickt und kann sich danach im Intranet anmelden. Meistens ist das noch etwas verwirrend, da man gar nicht so recht weiß, wie man sich anmelden soll.

2. Startseite

Nach dem Anmelden gelangt man auf die Startseite. Diese umfasst viele Informationen und ist auf den ersten Blick sehr unübersichtlich. Dort werden die gebuchten Veranstaltungen, der Mensa Plan und die verfügbaren Foren angezeigt. Über die Menüs gelangt man auf die einzelnen Kategorien Seiten.

3. Mensaplan anschauen

Der Mensaplan wird auf der Startseite angezeigt. Dieser zeigt die verschiedenen Menüs zwei Tage im voraus an.

4. Stundenplan

Das Intranet bietet keine Anzeige des Stundenplans an. Dafür gibt es ein extra Portal, für das man sich anmelden muss. Der Nutzer kann zwar die einzelnen Veranstaltungen buchen, sieht aber nicht an welchen Tagen diese stattfinden.

5. Suche

Um eine spezielle Veranstaltung oder Formular zu finden, kann man dies unter dem Such-Button eingeben und finden. Der Button ist auf der rechten Seite platziert und ist auf jeder Seite sichtbar. Er ist aber sehr klein und das Eingabefeld fast nicht sichtbar.

6. Persönliche Daten hinterlegen

Um alle Informationen für das 1. Semester zu bekommen, muss man die eigenen Daten im Intranet hinterlegen. Dies sollte immer aktualisiert werden um alle wichtigen E-Mails zu bekommen.

7. Veranstaltung finden

Über das Menü kommt man auf die einzelnen Veranstaltungen. Der Nutzer muss aber erstmal den Studiengang und das Semester auswählen, um auf die Veranstaltungen zu kommen. Dies kann aber zu Verwirrung kommen.

8. Veranstaltung buchen

Um eine Veranstaltung zu buchen, muss man diese erst anklicken und anschließend auf den Interesse-Button drücken. Der Button ist sehr dezent und auf den ersten Blick nicht erkennbar.

9. E-Mails lesen

Um eine E-Mail der Hochschule zu erhalten, muss man sich in das E-Mail Portal einloggen. Durch viele verschiedene Portale verliert man schnell den Überblick.

10. WPM/WPV buchen

Wahlpflichtfächer/ oder -module kann man in jedem Semester dazu buchen. Dafür gibt es im Intranet eine eigene Landingpage, um alle Veranstaltungen einzusehen und zu buchen.

Heuristische Evaluation

Die Methode der Heuristischen Evaluation erlaubt uns, mit wenig Zeit und Aufwand annähernd objektive Aussagen über die Benutzerfreundlichkeit eines Systems zu treffen. Nach dem Regelwerk auf Basis der ISO 9241-110 und den Grundsätzen aus dem WCAG 2 werden 2 verschiedene Handlungsschritte untersucht und relevante Aspekte heraus gefiltert.

- 1. Die erste Aufgabe besteht darin, dass der Studierende sein Profilbild ändern möchte und einen persönlichen Status hinzufügen möchte.**

Grundsatz	Begriffserklärung	Beispiel
Aufgabenangemessenheit	Der Nutzer hat die Aufgabe das Profilbild zu ändern. Er hat alle Mittel dazu.	Das Profil ist beim ersten Blick nicht ganz sichtbar. Es benötigt Zeit sich zurecht zu finden.
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Die Aufgabe sollte selbst erklärend und einfach zu lösen sein.	Beim Anklicken des Profils ist die Handhabung selbsterklärend.
Erwartungskonformität	Widerspiegelt die Interaktion mit einem Produkt.	Die Handhabung funktioniert so, wie die Erfahrung des Nutzers sind -Bearbeitungs-Button
Lernförderlichkeit	Das Erlernen der Funktion sollte einfach sein.	Die Bedienbarkeit ist leicht zu erlernen.
Steuerbarkeit	Der Nutzer sollte seine Interaktion immer selbst lenken können.	Der Nutzer kann die Interaktion steuern, das Bild selber ändern, löschen und bearbeiten
Fehlertoleranz	Es sollte auf die Nutzer reagieren und Fehler beheben.	Das Intranet zeigt nicht an, wenn das Profilbild nicht richtig hochgeladen wurde
Individualisierbarkeit	Die Bedürfnisse nach dem Nutzer anpassen.	Das Bearbeiten ist einseitig
WCAG 2		

Wahrnehmbar	Die Information muss gut sichtbar sein	Der Profil-Button ist nicht gut erkennbar
Bedienbar	Der Nutzer kann die Funktion leicht bedienen	Die Handhabung ist einfach und selbsterklärend

2. Bei der zweiten Aufgabe soll der Studierende virtuell an einer Veranstaltung beitreten.

Grundsatz	Begriffserklärung	Beispiel
Aufgabenangemessenheit	Der Nutzer hat die Aufgabe einen virtuellen Raum zu betreten. Er hat alle Mittel dazu.	Mehrere Schritte sind notwendig, um heraus zu finden, welcher Raum für welche Veranstaltung ist. Dies muss erst nachgelesen werden. Via Link kann man einen virtuellen Raum beitreten.
Selbstbeschreibungsfähigkeit	Die Aufgabe sollte selbst erklärend und einfach zu lösen sein.	Das Finden der Räume ist nicht einfach und das Verständnis braucht Zeit.
Erwartungskonformität	Widerspiegelt die Interaktion mit einem Produkt.	Beim Anklicken eines Linkes, öffnet sich eine externe Software. Diese muss erst heruntergeladen werden.
Lernförderlichkeit	Das Erlernen der Funktion sollte einfach sein.	Es ist nicht einfach die Räume zu finden.
Steuerbarkeit	Der Nutzer sollte seine Interaktion immer selbst lenken können.	Der Nutzer hat die Möglichkeit die Interaktion selbst zu steuern.
Fehlertoleranz	Es sollte auf die Nutzer reagieren und Fehler beheben.	Fehler werden nicht selbstständig behoben.

Individualisierbarkeit	Die Bedürfnisse nach dem Nutzer anpassen.	Beim Öffnen eines virtuellen Raumes, muss eine neue Software gedownloadet werden.
WCAG 2		
Wahrnehmbar	Die Funktion muss gut sichtbar sein	Die Links sind nicht einfach zu finden
Bedienbar	Der Nutzer kann die Funktion leicht bedienen	Die Funktion ist kompliziert

Fazit

Beispiel 1: Profilbild ändern

Aus der Evaluation ist zu erkennen, dass der Call-to-Action Button des Profils nicht einfach zu finden ist. Das Menü des Intranets sollte nochmal überdenkt werden und den Studierenden dadurch eine bessere Übersicht zu gewährleisten. Außerdem sollte eine Funktion möglich sein, den aktuellen Status des Studierenden hinzuzufügen. Dies kann dabei helfen, eine kurze Übersicht des Studierenden zu geben.

Beispiel 2: Virtuellen Raum besuchen

Um einen virtuellen Raum zu besuchen, muss man eine externe Software downloaden. Oft funktioniert diese nicht richtig, da der Server des Computers überlastet ist. Außerdem ist das Finden der einzelnen Räume nicht so einfach und man muss jede Veranstaltung einzeln anklicken, um in den Vorlesungsraum zu gelangen. Die Usability der Studierenden kann man verbessern, indem man eine Funktion einbaut und im Intranet selbst, die Veranstaltung öffnen kann.

Prototyp Enhancement

Unter diesem Link ist der Prototyp der Evaluation sichtbar.

<https://xd.adobe.com/view/c200ff6b-406c-4367-980b-7d0881d6d2e4-9753/>